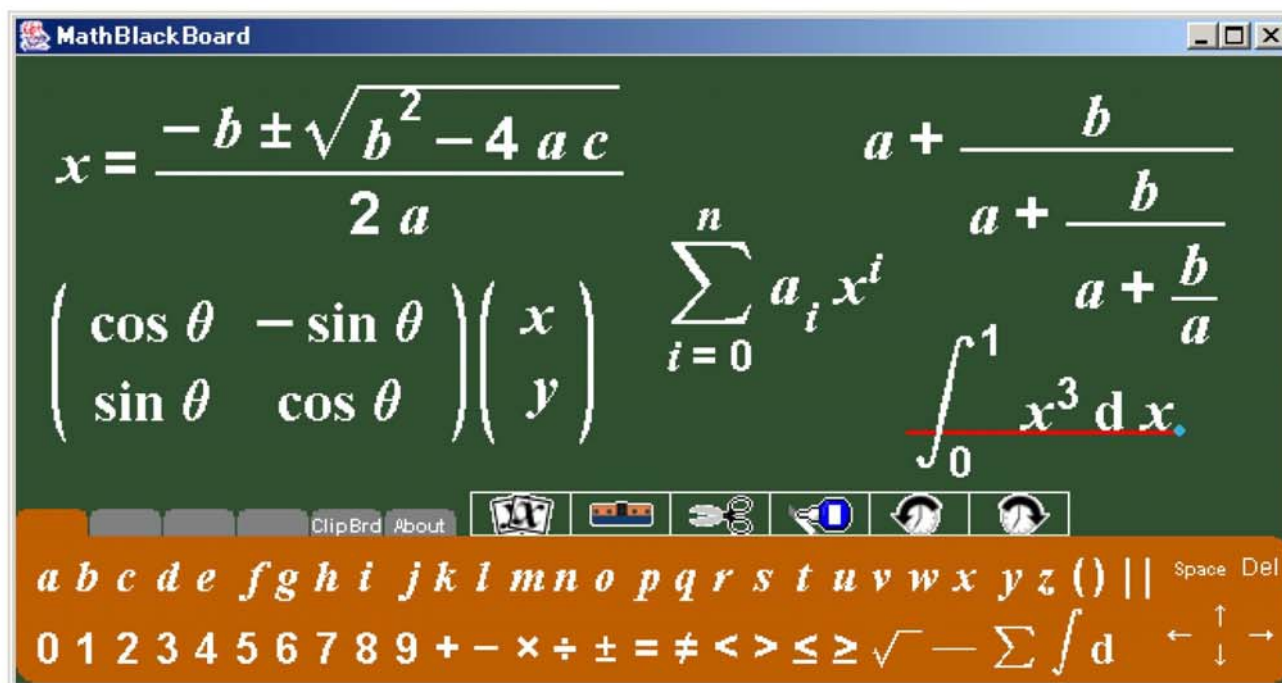


数式の二次元構造を直感的に扱うためのシステムの開発

開発者：出口 博章

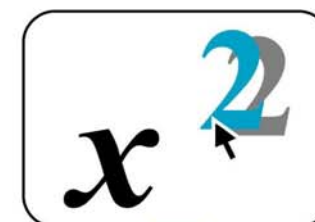
挿入用のワケ

□(コレ→□√□)ってホントに必要なのかな?



記号を**近く**に持っていき**吸着**させるという直感的な操作によって数式の入力・編集を行なうため、従来ソフトのような**挿入用の枠組み**を利用せずに、記号の操作のみに集中して作業していただけます。

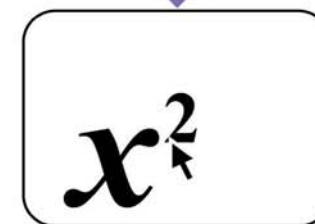
x^2 を入力する場合の操作



2を選択してドラッグ開始すると水色でプレビュー表示される。



x の近くまでドラッグすると灰色の矩形が表示される。そして、2の大きさが調整され、 x の右上に吸着される。



その位置でドロップすると2を x に接続して関連づける。